AM R&D DEPT.#2

SEGA®

Virtua Fighter™

10th anniversary

復刻版

software manual

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

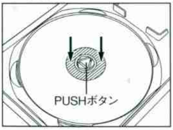
使用上のご注意

●このソフトウェアは"PlayStation 2"専用です。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●このソフトウェアは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"に対応しています。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●"PlayStation 2"をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクとメモリーカードの取り出し／収納方法

ディスクやメモリーカードを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

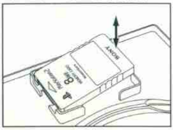
●ディスク



取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード(別売)



取り出し 右端から持ち上げてください。

収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

SLPM 68018

Virtua Fighter™

10th anniversary

復刻版



ゲームを始める前にこの解説書を必ずお読みください。

CONTENTS

基本操作方法 ………………………………………… 2

メインメニュー ……………………………………… 6

ゲームの遊び方 ……………………………………… 8

※本ゲームはセーブ機能に対応しておりません

BASIC CONTROLS

基本操作方法

[コントローラの各ボタンの名前と操作方法]

このゲームは1～2人用です。アナログコントローラ（DUALSHOCK）、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用です。ゲームプレイ時には、使用するコントローラをコントローラ端子１（2人プレイ時はコントローラ端子２）に接続してください。なお、このゲームは振動機能を使用しません。

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



※左スティック・右スティックは使用しません

●各ボタンの操作について

ゲーム中の基本となる操作は以下のとおりです。なお、本解説書では各操作をアナログコントローラ（DUALSHOCK 2）で説明しています。

使用するボタン	メニュー／各種選択画面	試合時
方向キー	カーソルの移動	キャラクター操作
○ボタン	決定	キック
×ボタン	決定	パンチ
△ボタン	キャンセル	パンチ
□ボタン	キャンセル	ガード
STARTボタン	キャラクター選択時にカラー変更	ポーズメニュー表示
SELECTボタン	使用しません	ポーズメニュー表示

解説書内でのすべてのボタン操作は初期設定時のものです。
ボタン操作の設定は、OPTIONS（→P.7）の「CONTROL」で変更できます。

［キャラクター共通の操作］

ここでは、全キャラクター共通の基本操作を紹介します。操作はすべてキャラクターが右向きのときのものです。左向きのときは方向キー⬅➡の操作が逆になります。なお、ゲーム中の操作はすべて右表の記号で表しています。

➡	矢印の方向に方向キーを押す
⇨	矢印の方向に方向キーを短く押す
Ⓟ	パンチボタンを押す
Ⓚ	キックボタンを押す
Ⓖ	ガードボタンを押す
＋	同時に押す

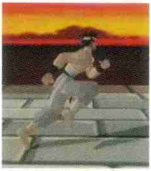
●基本となる操作

もっとも基本となる操作は右記のとおりです。方向キー（斜め方向への入力は2つの方向キーを同時押し）と各ボタンの組み合わせで、さまざまな技を繰り出すことができます。



走る
⇨➡

前方に走ります。押している方向キーを離すと停止します。また、キャラクターによっては走り状態から技を繰り出せます。



ダッシュ／バックダッシュ
⇨⇨／⇦⇦

前方または後方に短くダッシュして移動します。ダッシュ中(前方)にⒼを押すと、移動距離を調整できます。



しゃがみダッシュ／しゃがみバックダッシュ
⇘⇘／⇙⇙

前方または後方に、しゃがんだまま短くダッシュして移動します。Ⓖボタンを押すと、移動距離を調整できます。



ジャンプ
⇖／⇧／⇗

ジャンプします。⇗で前方に、⇖で後方にジャンプします。ジャンプ中に出せる技もあります。



大ジャンプ
⬉／⬆／⬈

大きくジャンプします。⬈で前方に、⬉で後方にそれぞれジャンプします。



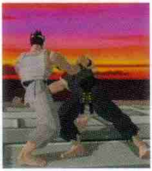


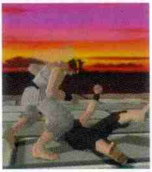
●各種行動

方向キーと各ボタンの組み合わせで、さまざまなアクションを行えます。ここでは、攻撃や防御に関する行動を中心に紹介します。

投げ
Ⓟ+Ⓖ

相手が近くに立っているときにⓅ+Ⓖで相手を投げます。このほかに、キャラクター固有のコマンド投げが存在します。また、一部のキャラクターには、しゃがんでいる相手を投げるコマンド投げもあります。





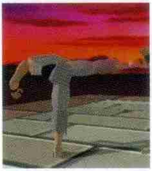
起き上がり
（ダウン時）Ⓟ or Ⓖ

ダウンしたときにⓅかⒼを押すと、技を出さずにそのまま起き上がります。



起き上がり攻撃
（ダウン時）Ⓚ or ⇩Ⓚ

ダウン状態から起き上がるときにⓀを押すと中段攻撃、⇩Ⓚを押すと下段攻撃を繰り出します。



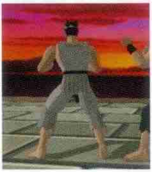
ダウン攻撃
（相手ダウン中）⇧Ⓟ

ダウン中の相手に追い打ちします。一部のキャラクターは、これ以外にも固有のダウン攻撃を持っています。



振り向き
（相手背後）相手方向に入力

相手に背後を向けた状態で、相手方向に方向キーを押すと、素早く振り向くことができます。



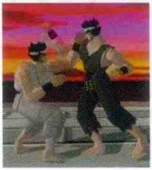
●キャラクター限定の特殊行動／特殊入力

以下では、一部のキャラクターが使用できる特殊な技や行動について紹介します。

当て身

上段攻撃：⇦Ⓟ+Ⓚ　中段攻撃：⬂Ⓟ+Ⓚ　下段攻撃：⇩Ⓟ+Ⓚ

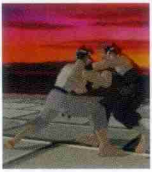
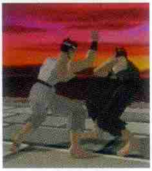
相手の攻撃に合わせてコマンドを入力することで、攻撃を無効化して反撃します。上・中・下段の攻撃属性によって方向キーの入力が異なります。また、特殊な構え中などに攻撃を受けると自動的に反撃する「返し技」を持つキャラクターもいます。




さばき

キャラクターにより異なる

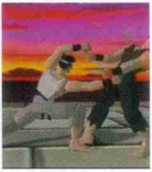
一部のキャラクターは、特定のコマンドを入力することで、相手の攻撃を受け流すことができます。攻撃をさばいた後は、こちらが有利な状況になります。

ため攻撃

最後に押したボタンを押し続ける

特定のキャラクターの一部の技では、最後に押したボタンを押し続けることで、強力なため攻撃に変化します。なお、最大までためた場合、ガードの有無に関わらずダメージを与えることができます。

MAIN MENU

メインメニュー

[メインメニューについて]



タイトル画面表示中にSTARTボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。方向キーでプレイしたいモードを選択して、○ボタン（または×ボタン）を押すと決定です。△ボタン（または□ボタン）でキャンセルします。

全3種類のモード

ARCADE



CPUキャラクターと対戦するモード

CPUが操るキャラクターたちと対戦するモードです。オプションの設定によって、登場するキャラクターの種類や順番などが変化します。最終面ではデュラルと戦います。

V S



キャラクターを選んで対人戦を行うモード

好きなキャラクターを選んで対人戦を行うモードです。1試合終了すると、同じキャラクターでもう一度対戦するか、キャラクターを選んで対戦するかを選択できます。

OPTIONS



各種プレイ環境を設定するモード

プレイ環境に関するさまざまな設定を行うモードです。設定可能な項目の種類と内容については、P.7を参照してください。なお、設定をセーブすることはできません。

[キャラクター選択画面について]



方向キーでキャラクターを選択し、いずれかのボタンで決定してください。STARTボタンを押すと2Pカラーを選択できます（2P側で始めた場合はデフォルトで2Pカラー）。キャラクターを選択・決定すると試合開始です。なお、SELECTボタンでメインメニューに戻れます。

[オプションの設定項目]



ゲーム中の各種設定を変更します。方向キーで変更したい項目を選択して○ボタン（または×ボタン）を押すと、それぞれの設定画面に切り替わります。また、各設定画面でSELECTボタンを押すと、設定を初期状態に戻すことができます。

GAME 試合に関する設定変更を行う

試合に関する設定を行います。「ARCADE」モードと「VS」モードで、それぞれ個別に各項目を設定することができます。方向キー⬇⬆で項目の選択、⬅➡で設定内容を変更します。



■DIFFICULTY
ゲームの難易度を5段階に設定します。

■MATCH COUNT
勝ち抜くのに必要なラウンド数を1〜5の間で設定します。

■ROUND TIME
1ラウンドの制限時間を設定します。

■ENERGY MAX -1P-/-2P-
プレイヤーの体力ゲージの量を設定します。初期設定は200。

■ROUTE
ARCADEモードのルートを選択します。「VF1」では初代バーチャファイターのキャラクターとステージ構成、「EVOLUTION」ではバーチャファイター4 エボリューションのキャラクターとステージ構成になります。

■EXIT
設定を終了して前の画面に戻ります。

SOUNDS 音声に関する設定変更を行う

ゲーム中の音声に関する設定や、サウンドテストを行います。方向キー⬇⬆で項目の選択、⬅➡で設定内容を変更します。

■AUDIO
サウンド出力のタイプを[ステレオ／モノラル]のいずれかに設定します。

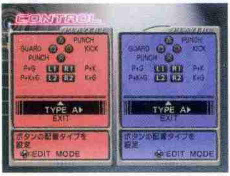
■SE / VOLUME
ゲーム中に流れる効果音の再生と、効果音の音量バランスを設定します。

■BGM / VOLUME
ゲーム中に流れるBGMの再生と、BGMの音量バランスを設定します。

■EXIT
設定を終了して前の画面に戻ります。

CONTROL コントローラの設定を行う

コントローラのボタン設定を行います。方向キー⬅➡で操作タイプを変更してください。「EXIT」を選択・決定すると、1つ前の画面に戻ります。また、方向キー⬆を押すと「EDIT」画面になり、各ボタンの操作を個別に設定することができます。



SCREEN 画面に関する設定を行う

画面の明るさ（BRIGHTNESS）と、画面の表示位置（POSITION）を設定します。方向キー⬇⬆で項目を選択して、それぞれの設定を行ってください。「EXIT」を選択・決定すると設定を終了します。



HOW TO PLAY

ゲームの遊び方

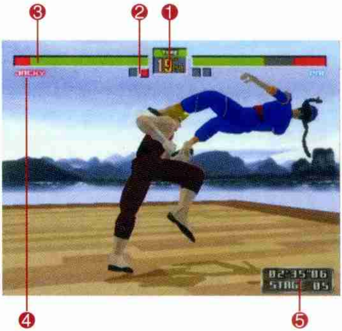
[試合の基礎知識]

ここでは、試合中の画面の見方や勝利条件など、ゲームをプレイする上での基礎的なルールや知識について解説しています。シンプルながら奥が深い“バーチャファイター”の世界をより楽しむためにも、しっかりと身に付けておきましょう。



●試合画面の見方

「ARCADE」「VS」モードの試合画面の見方は以下のとおりです。モードによって、画面中に表示される情報は多少異なります。



❶ 残りタイム
ラウンドの残りタイムです。0になると終了で、残り体力の多い方の勝ちになります。

❷ 取得ラウンド数
勝利したラウンド数です。1ラウンド勝つごとに赤ランプが点灯します。

❸ 体力ゲージ
キャラクターの体力です。ダメージを受けると減っていき、なくなるとK.O.です。

❹ 使用キャラクター
使用しているキャラクターの名前が表示されています。

❺ 経過時間&ステージ数
プレイ開始からの経過時間と、現在のステージ数が表示されています。
(ARCADEモードのみ)

●ポーズメニューについて

試合中にSELECTボタン(またはSTARTボタン)を押すと、試合を一時停止してポーズメニューが表示されます。この画面で◎ボタン(または⊗ボタン)を押して、「YES」を選択・決定すると、試合を中断してメインメニューに戻ります。試合を続行したい場合は「NO」を選択してください。

●試合の勝利条件



試合の勝利条件は、以下の3つです。どちらかのプレイヤーが規定の勝利ラウンド数を取得すると試合終了です。また、両者の体力ゲージが同時に0になるか、TIME UP時に両者の体力がまったく同じだった場合は「DRAW」となり、両者が1ラウンド獲得できます。

3種類勝利条件

K.O.



相手の体力ゲージを0にすればK.O.となり、1ラウンド取得できます。ノーダメージでK.O.すると「Excellent」勝ちとなります。

RING OUT



体力ゲージの残りに関係なく、相手をリング上から押し出すと、押し出した側が1ラウンド取得できます。

TIME UP



制限時間内に決着が付かなかった場合は残り体力の多い方が勝者となり、1ラウンド取得できます。

勝敗が付かない場合は"サドンデス"で決着

両者が互いにあと1ラウンド取れば勝ち――という状態で「DRAW」になった場合、体力ゲージが非常に少ない"サドンデス"マッチで決着を付けることになります。もし、ここでも「DRAW」になると、対CPU戦ではCPU、対人戦ではCHAMPIONが勝者となります。



●ゲームオーバーとコンティニュー

「ARCADE」モードで試合に負けるとゲームオーバーとなり、コンティニュー画面が表示されます。カウントが0になる前にSTARTボタンを押すと、ゲームオーバーになったステージの最初からプレイを再開できます。なお、コンティニューの回数制限はありません。



●プレイ中の途中参加

「ARCADE」モードのプレイ中にプレイしていない側のコントローラのSTARTボタンを押すと、途中参加対戦が可能です。乱入した側のプレイヤーがキャラクターを選択すると試合開始です。



Virtua Fighter™
10th anniversary
復刻版

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limitedのフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。Fontworks の社名、フォントの名称は、Fontworks International Limitedの商標または登録商標です。

この商品に関するお問い合わせ先	本ソフトは日本国内だけの使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。 For use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.
株式会社セガ 〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12 セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353 ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。 受付時間10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く） ※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。	※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、本ソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。
SEGA, the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.	禁無断転載 682-01010

SEGA®
株式会社セガのオフィシャルサイトです。
セガ 公式サイト
最新ゲーム情報からアミューズメント施設の情報、会社案内までいろいろな情報が満載。BBSなどのコミュニティも充実！
http://sega.jp/

SEGA DIRECT
株式会社セガのオフィシャルショッピングサイトです。
セガダイレクト
ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え！オリジナル商品やポイントサービスもあります。
http://segadirect.jp/

SLPM 68018